Культ обожествленных

Для тех, Обожествленных, которые предпочитают не становится свободными божествами, предполагается, что рано или поздно они создадут свой собственный культ. Основные рекомендации для этого приведены на стр. 133 основной книги правил Godbound, но нижеприведенный материал может дать немного больше поддержки GMу и игрокам при разработке собственной веры.

Создание культа

Чтобы основать культ, Обожествленный должен иметь как минимум второй уровень и дар Благословение Веры, предоставленный Словом Обожествления. Так же необходимы желающие, готовые посвятить свою веру и преданность Обожествленному.

Желает ли группа NPC следовать за Обожествленным, вопрос суждения GMа. Это служение не может быть получено магическим принуждением, но его можно купить путем взяточничества или угроз. Чем более преданными NPC являются их нынешние последователи, тем больше стимулов им нужно будет, чтобы следовать за Богом, иначе им понадобится какое-то подходящее объяснение того, как Обожествленный является важным аспектом их первоначальной веры.

Обожествленному нужно, по крайней мере, деревня верующих, чтобы сделать полезный культ. Если несколько Обожествленных хотят получить последователей из одного и того же пула, рассматривайте его как пул на один шаг меньше по населению. Таким образом, если пантеон четырех Божественных спасут один и тот же город и все ищут там последователей, рассматривайте его как четыре разных пула верующих в деревне, по одному для каждого Обожествленного.

Когда у Обожествленного есть пул верующих, он должен установить священные законы и священные писания своей веры, описывая, что значит быть поклонником их святой личности. Цель этих ограничений состоит в том, чтобы направлять веру верующего в полезное Владычество для своего покровителя. Чем более узкие, требовательные и всепоглощающие требования, тем больше энергии передается Богу.

В этом святом законе нет встроенного морального аспекта. Набор священных принципов, требующих непрекращающихся убийств, воровства и зверств, может принести столько же энергии, сколько вера, которая требует неустанного самопожертвования и преданной заботы о других. Суть заключается в том, сколько внимания и энергии верующего нужно вливать в религию.

Священные законы культа устанавливают минимум сил, затрачиваемых на этот культ. Верующие, которые уделяют ему больше, не дают больше энергии своему покровителю, но последователи, которые не могут соответствовать его стандартам - ничего не дают. Скромная вера, которая требует немногого от ее последователей, не может дать Обожествленному много Владычества, но ей гораздо легче удовлетворить

его требования, чем тем, которые дают обилие Владычества, но предъявляют жесткие требования к их верующим.

У Обожествленных есть инстинктивное и интуитивное чувство того, сколько энергии их требования способны им дать. Они могут чувствовать потенциальную энергию своих верующих и интуитивно ощущать, как их требования будут формировать этот поток.

После установки, трудно изменить законы культа, даже для Обожествленного. Если Обожествленный значительно изменяет законы культа, его культ теряет Очко Могущества, поскольку старые принципы остаются, появляются сектанты, и нынешние верующие сомневаются в совершенстве своей веры. Культ с Могуществом 1 разрушен таким нововведением.

Что считать изменением, зависит от GMа, но обычно, любой новой политики, которая перемещает культ из его текущей категории требований, как описано на последующих страницах, достаточно для этого.

Очки	Владычество и проблемы
0-4	Культ очень расслаблен, даруя каждый месяц Владычество равное его Могуществу. У него нет внутренних проблем.
5-9	Культ довольно устойчив, предоставляя Владычество равное его Могуществу + 1 каждый месяц. Он должен выбрать четверть максимального значения своей кости действия, округленной вверх, в виде проблемах.
10-14	Культ требователен к своим последователям, предоставляя Могущество +2 в виде Владычества каждый месяц и обладая внутренними проблемами, равными половине его максимальной кости действия, округляя вверх.
15+	Культ является всепоглощающим для своих верующих, обеспечивая своё Могущество +3 в виде Владычества каждый месяц и обладая внутренними проблемами, равными трем четвертям его максимальной кости действия, округляя вверх.

Основы веры

После того, как культ создан и Обожествленные установили свои святые законы, они могут выбрать один рейтинг из каждой из пяти категорий, чтобы ему следовать, выбирая тот, который наилучшим образом соответствует конкретным верованиям, которые они принимают для своего культа.

Затем они суммируют баллы из этих пяти категорий и сравнивают их с таблицей выше. Результат показывает, сколько Владычества культ будет даровать каждый месяц, и каковы его минимальные внутренние проблемы, которые никогда не могут быть решены без разрушения веры.

Обожествленный может выбрать конкретные проблемы, которые они считают нужными, с одобрения GM. Если Могущество культа растет и он увеличивает свою кость действия, его проблемы растут вместе с ней.

Культ в игре

Культ можно рассматривать как нормальную фракцию для целей действий фракции и других взаимодействий. Обожествленный, который не хочет суетиться с ним, может оставить этот аспект неизученным, но вера с тяжелыми требованиями иногда может требовать его внимания, даже если она не использует ходы фракции.

Каждую сессию GM может выбрать, бросить ли кость действий каждого культа. Если результат меньше, чем общие проблемы веры, тогда у культа возникла проблема. Таблицы для каждой из категорий ниже могут быть использованы в качестве вдохновения, чтобы определить тип проблемы.

Пока эта проблема решается Обожествленным, Владычество, которое предоставляется культом уменьшается на один пункт. Этот штраф суммируется, если не решено несколько проблем.

Решение этой проблемы может быть таким простым, как сказать верующим, что “таково истинное желание Бога”. Произвести впечатление на верующих и вывести их из заблуждения считается вероятным изменением, за которое можно заплатить влиянием, предполагая, что у Бога есть средства исправить ситуацию. Влияние необходимо прикладывать в течение месяца, чтобы устранить проблему, прежде чем его можно будет вернуть.

Более ситуативные проблемы могут считаться неправдоподобными изменениями, или требовать приключений, чтобы исправить ситуацию. В целом, однако, эти проблемы не должны тратить много игрового времени.

Требования духовенства

Насколько сложно стать частью духовенства культа? Чем жестче и требовательнее стандарты для того, чтобы стать священником Обожествленного, тем выше качество духовенства и тем более эффективно они поклоняются своему покровителю, но тем труднее найти подходящих кандидатов и тем более проблемно, когда клирик ошибается.

Всеобщее священство (0 баллов): считается, что каждый член церкви способен совершить любой необходимый обряд, если он обладает какими-либо особыми качествами. Специального духовенства нет.

Выдающееся духовенство (1 балл): в рамках культа существует отдельный духовный класс, но ожидается, что любой заинтересованный верующий, который прикладывает к нему лишь небольшое количество усилий, может претендовать на вступление. Легко совмещать духовные дела с мирской “дневной работой”.

Профессиональное духовенство (2 балла): особые качества, необходимые для того, чтобы быть священнослужителем культа, не очень редки, но этот процесс требует долгой инициации, обучения, изучения и практики. Обязанности священнослужителя настолько обширны, что нет никакого способа поддерживать еще одну профессию, поэтому священники должны обеспечиваться верующими.

Элитное духовенство (4 балла): лишь немногие мужчины и женщины имеют нужные черты, чтобы считаться священнослужителями культа, и эти элитные верующие должны пройти обширную, изнурительную подготовку, прежде чем получить посвящение. Обязанности священников настолько требовательны или опасны, что смерть вполне вероятна для них.

к10	Какие Неприятности Могут Возникнуть?
1	Кто-то важный, кто думает, что он должен быть клириком, на самом деле совершенно непригоден для этой роли или не имеет права стать священником по другой причине
2	Процесс духовного обучения становится коррумпированным из-за богатства или влияния важных верующих.
3	Сформировалась фракция коррумпированных или продажных священников, которая ведет своих фаворитов через иерархию.
4	Ревностно верующий священник ввел новый элемент обучения, который может не подходить Обожествленному.
5	Недавнее бедствие оставило конкретный регион с серьезной нехваткой квалифицированных священников.
6	Стандарты подготовки священнослужителей настолько расплывчаты, что новые священнослужители недостаточно хороши для культа
7	Появилась секта с гораздо более всеобъемлющим и полностью исключающим Владычество духовным обучением
8	Нынешние священнослужители проявляют нежелание делиться властью
9	Инструктор со стальной хваткой настолько суров, что он непреднамеренно сокращает поступление новых духовных лиц.
10	Важный часть существования клириков, стала настолько опасной или требовательной, что это стоило культу ненормального количества священников

Ежедневные обязанности

Культ вполне может потребовать какой-либо формы ежедневного поклонения, молитвы или других религиозных обязательств для верующих. Те кто не исполняют эти обряды не оказывают духовной поддержки своему покровителю. Эти обязанности могут быть дешевыми или легкими, но они могут потребовать больше времени и внимания, чем средний верующий готов с легкостью потратить на них.

Нет ежедневных обязанностей (0 баллов): члены веры не обязаны выполнять какое-либо ежедневное поклонение вообще, хотя они все еще могут собираться вместе для публичного поклонения или частных молитв.

Еженедельное публичное богослужение (1 балл): члены Церкви должны собираться не реже одного раза в неделю на простую, нетребовательную церемонию публичной молитвы и посвящения. Другие религии могут не требовать еженедельных собраний, но требовать коротких молитв, совершаемых в определенное время каждый день.

Ежедневные простые богослужения (2 балла): верующие должны проводить не менее часа в день на мероприятиях, связанных с поклонением, будь то ритуальная молитва, общественные собрания или какая-либо другая деятельность, посвященная делу бога.

Ежедневные сложные богослужения (4 балла): верующие должны проводить не менее четырех часов в день в каком-либо ритуальном богослужении. На этом уровне преданности, богослужения составляют большую часть дня верующего, а остальная часть его повседневной деятельности связана с жесткими требованиями веры. Эти виды деятельности никогда не являются полезными для них в мирском плане, но всегда строго духовны по своей природе.

к10	Какие Неприятности Могут Возникнуть?
1	Новаторы придумали более удобные варианты поклонения, которые на самом деле не приносят владычество.
2	Обязанность внезапно оказывается опасным или очень обременительным в определенном регионе
3	Люди используют выполнение обязанностей в виде соревнования в благочестии между влиятельными людьми.
4	Ревностные верующие слишком усердствуют, дополняя ежедневные обязанности ненужными и бесполезными вещами.
5	Важнейший компонент необходимых повседневных обязанностей становится труднодоступным или опасным для выполнения.
6	Верующие постепенно отлынивают от регулярного выполнения своих обязанностей
7	Эксперты богословия разработали безупречные обходные пути для выполнения простых обязанностей
8	Подгруппа культа приняла различные ежедневные обязанности как знак единства группы, но они не приносят Владычества.
9	Фанатичные сектанты поощряют доработку ежедневных обязанностей обременительными и бесполезными вещами.
10	Верующие пытаются навязать ежедневные обязанности другим почитателям, которые обещают сделать это за них.

Требования к инициации

Редко бывает достаточно просто объявить себя преданным последователем Обожествленного. В то время, как такого простого и свободного заявления достаточно,

чтобы считать человека последователем для применения даров Обожествления, некоторые культы требуют более сложных посвящений, прежде чем верующий сможет начать вносить духовную энергию своему покровителю.

Свободная инициация (0 баллов): культ не требует ничего, кроме простого заявления о вере и приверженности, чтобы принять верующего в свое лоно.

Основная инструкция (1 пункт): начинающий член культа должен быть обучен основным принципам культа и знать, как правильно почитать своего покровителя, прежде чем поклонение начнет предоставлять Владычества. Это обучение редко требует больше чем несколько недель священных наставлений.

Жертвенное посвящение (2 балла): помимо обучения принципам культа, будущий верующий должен принести значительную жертву богатством, страданием, упущенными свободами или другими потерями, прежде чем он будет принят в культ. Те, у кого нет средств принести жертву, должны сделать пожертвование соответствующее их положению.

Изнурительное посвящение (4 балла): знаний и жертвоприношений недостаточно; членство в культе охраняется так, что туда принимаются только истинно преданные и яростно ревностные служители. Многочисленные испытания, суровые испытания характера и различные степени посвящения предназначены для того, чтобы отличить наименее верных от благословенных избранных.

к10	Какие Неприятности Могут Возникнуть?
1	Враги распространяют убеждение, что посвящение на самом деле намного ужасней или дороже, чем на самом деле.
2	Культура начинающих верующих затрудняет выполнение требований посвящения
3	Процесс инициации коррумпирован богатством и светским влиянием
4	Необходимое место, деятельность или компонент процесса инициации уничтожены или затруднены.
5	Фанатики принимают требования к инициации слишком близко к сердцу.
6	Сектанты убеждены, что у них есть лучший процесс инициации, но она на самом деле не дает Владычества.
7	Важная подгруппа просто проходит через процесс инициации по необходимости или побуждению
8	Кто-то настраивает процесс ложной инициации, обманывая кандидатов ложными доктринами и высокими затратами
9	Эксперты веры спорят о некоторых тонких требованиях к инициации, и это мешает.
10	Подгруппа со слегка отличающимися инициациями воспринимается другими с подозрением, даже если она действительна.

Запреты

Каждый культ имеет свою долю запретов и табу, обычно таких, которые совместимы с обычной человеческой жизнью. Однако некоторые культы требуют отречься от всяких благ, отказывая верующим в распространенных удовольствиях или действия и порицая поведение, которое является нормальным или даже ожидаемым для их соседей. Чем более затруднительны требования, тем сильнее поток Владычества исходит от культа.

Никаких табу (0 очков): нет никаких запретов на поведение членов культа, или запреты настолько минимальны, что мало кого они беспокоят. Запреты на убийство или табу на потребление хот-догов будут стоит считать на этом уровне.

Минимальные запреты (1 пункт): помимо минимальных моральных ограничений, культ имеет по крайней мере один запрет, который иногда может оказаться неудобным для верующих, например, запрет ростовщичества или запрет на употребление мяса.

Строгие запреты (2 пункта): культ имеет достаточно ограничений и законов, с которыми рядовому верующему приходится иметь дело каждый день. Запрещенные детали одежды, профессии, смешанного общения, продуктов питания и досуга - все это выделено для формирования дня верующего в угоду своему покровителю.

Бесчисленные табу (4 балла): существует так много ограничений на повседневную деятельность верующих, что они должны тратить значительную часть своего дня, просто выясняя, как удовлетворить их все, занимаясь повседневной деятельностью. По крайней мере один раз в день, какое-то ограничение покажет сложность деятельности, которую они должны выполнять.

к10	Какие Неприятности Могут Возникнуть?
1	Группа, очень сильно искушаемая обстоятельствами, игнорирует запрет
2	Эксперты веры предоставляют строго аргументированный повод не подчиняться запретам, как указано.
3	Фанатики заходят слишком далеко, запрещая даже те вещи, которые не связаны с вашими запретами
4	Священнослужители продают индульгенции, которые позволяют людям купить свободу от запретов
5	Важную группу объектов в части запретов и духовенство плохо построенный на объект
6	Сектанты интерпретируют запреты метафорически или духовно и делают все неправильно
7	Казалось бы, незначительный запрет оказывается тяжелым бременем из-за

	обстоятельств
8	Казалось бы, незначительный запрет оказывается тяжелым бременем из-за обстоятельств
9	Харизматичный демагог обещает свободу от запретов последователям своего учения
10	Энтузиасты создают публичный конкурс благочестия, ограничивая себя все более сложными и духовно-касательными способами.

Требования

Так же, как вера запрещает некоторые вещи, она требует исполнения других. Почти каждый культ имеет общую мораль, цели и ценности, которые ее верующие должны чтить - это конкретные вещи, которые верующие должны делать, если они хотят давать Владычество своему покровителю.

Общие принципы (0 баллов): у покровителя культа могут быть моральные цели, к которым стремятся его последователи, но они интерпретируются каждым верующим по своему усмотрению. Нет никакой конкретной вещи, которую они должны выполнять для выполнения своих обязательств.

Нечастый долг (1 балл): в определенное время или в определенных необычных обстоятельствах верующие должны совершить трудный или трудоемкий поступок. Это может быть обязательная благотворительность, обязательная военная служба или принудительная общественная деятельность в определенное время или в определенном месте

Регулярный долг (2 балла): все время или через регулярные его промежутки верующие должны выполнять некоторые обязанности для веры. Это может быть существенная обязательная десятина духовенству, период принудительного храмового служения в молодости, требование бороться или помогать определенным классам людей, или что-то еще, что может стоить значительных денег или полностью занять верующего в течение некоторого времени.

Постоянный долг (4 балла): верующий имеет так много обязанностей и обязательств перед верой, что как минимум час каждого дня тратится на работу для культа или духовенства. В редких, но известных случаях культ может потребовать мученичества или иного самопожертвования во имя своего бога.

к10	Какие Неприятности Могут Возникнуть?
1	Принятие требования, которое казалось возможным, внезапно стало очень трудным или опасным в регионе.
2	Требование, которое казалось очень необычным, стало постоянным

	элементом жизни для некоторых верующих.
3	Сектанты преподают альтернативные интерпретации требования, которые фактически не предоставляют Владычества.
4	Влиятельные верующие заставляют всех переусердствовать с требованиями из желания гражданского благочестия.
5	Харизматичный священник учит "лучшему" способу выполнять требования, которые на самом деле не помогают.
6	Эксперты веры имеют чрезвычайно логичные причины игнорировать требования или делать их неправильно.
7	Люди интерпретируют требования в духовном или аллегорическом смысле и выполняют их неправильно.
8	Показушная группа верующих создает требование, которое является для них тяжким бременем, через нечетные интерпритации правил.
9	Группа делает выполнение требования прямой выгодой для себя в некотором роде, поэтому они поощряют его к избытку.
10	Секты чуть не подрались за право интерпретации требований.

Пример создания культа

Освободив только что деревню беглых рабов от безжалостных поборов их Патрийских хозяев, Обожествленная решает сделать их ядром своего культа как фракцию с Могуществом 1. После чудес, которые она показал, GM решает, что местные жители с энтузиазмом относятся к этой идее и готовы стать ее последователями.

Обожествленная решает, что ее религия будет основана на личной свободе и глубокой ненависти к рабству и угнетению всех видов. Конечно, бороться не так просто, как кажется, и поэтому она смотрит на пять категорий на страницах выше, чтобы выяснить, как ее культ будет поклонятся ей.

Она знает, что ей не хочется предъявлять много требований к своим почитателям, и скрытые верующие, которые у нее могут быть среди рабов, точно не могут собраться для воскресной молитвы. Она решает, что для верующих нет ежедневных обязательств, считая это 0 очков культа.

К тому же, она не хочет навязывать много табу или предъявлять множество требований к верующим. Однако, она настаивает на том, чтобы рабовладение любого рода было строго запрещено верующим и что они несут ответственность за то, чтобы каждую неделю делать что-то для борьбы с рабством или помогать рабам. ГМ размышляет об этом и решает, что рабство

является достаточно большим элементом в кампании, чтобы сделать это табу неудобным для богатых или влиятельных верующих, которые должны будут отказаться держать рабов, как и их товарищи. ГМ решает, что это считается ограничением в 1 пункт и требованием в 1 пункт.

Концептуальные Слова

Король-лич

Классический лич - могучий колдун, который продал свою человечность за безопасность вечной нежизни. Концепция «Слово Короля-лича» может использоваться для отображения любого понятия, которое вращается вокруг бессмертного героя нежити, будь то вампирский принц, король мумия или архи-некромант. Некоторые такие личи могут вообще не обладать никакой особой магической силой, а вместо этого приобретать свою силу за столетия хитрости и коварства. Те герои, которые предпочитают быть более традиционным личем, могут также захотеть взять Слово Колдовства, в то время как некроманты могут найти применение для Слова Смерти.

Король-лич, представленный этим концеёптуальным словом не имеет неотъемлемого иммунитета к окончательному уничтожению, не приобретая Большего дара Осколок Души. Он также не имеет особых недостатков, таких как уязвимость солнечного света или исключительная воспламеняемость.

Игроки, которым нужны такие уязвимости для своих сверхъестественных героев, могут добавить их по усмотрению GM. ПК-вампир может неизбежно пострадать от 1d10 урона за каждый раунд воздействия солнечного света, в то время как мумия не может использовать дары, чтобы неукоснительно защищаться от открытого пламени. Эти недостатки должны быть косвенными, но не должны быть настолько глубокими или настолько легко эксплуатируемыми, что все враги неизменно используют один и тот же метод атаки. Как и в случае с другими недостатками концепции персонажа, они не должны предоставлять дополнительные очки даров, но дают бонусное очко Владычества в конце сессии, если они каким-то образом препятствуют или угрожают ПК. Это бонусное очко не складывается, независимо от того, как часто герой страдает от этой слабости, или сколько разных неприятностей ему доставляют.

Король-лич мертв и безразличен к таким жизненным потребностям, как еда, сон или дыхание. Он имеет естественный класс брони 3. Его тело неестественно крепкое, и их Телосложение автоматически повышается до 16 или 18, если оно уже 16 или выше.

Меньшие дары

Разум из Железа и Слоновой кости

Постоянный

У вас есть неуязвимая защита от чтения разума или других эффектов, которые влияют на ваш разум или эмоции.

Мудрость веков

Мгновенное

Приложите Усилие до конца сцены, чтобы узнать любой факт, преуспеть в любой интеллектуальной проверке атрибуте или узнать то, что какой-либо смертный мудрец может знать.

Повелитель костей

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Вы можете вызвать неупокоенных, при необходимости призывая части из ближайшего источника. Вызывается один старший неупокоенный, с количеством хит-дайсов, не превышающим ваш уровень более чем в два раза, либо одна Маленькая Толпа 1ХД меньших неупокоенных за каждые три уровня вашего персонажа, с округлением вверх. Труп, превращаемый в старшего неупокоенного, не должен быть подвергнут погребальным ритуалам или быть мёртвым более месяца. Неупокоенные рабски верны герою, но рассыпаются, когда вы вновь используете этот дар. Старшие неупокоенные могут быть сохранены бесконечно за 1 очко Владычества каждый, но они теряют магическую верность герою.

Лорд Нежити

Постоянный

Малая вражеская нежить в вашем присутствии абсолютно послушна вашим командам и не может преднамеренно причинить вам вред. Команды, которые вы им даете, будут выполняться с помощью человеческого интеллекта и некро-суицидальной преданности, после того как они не выйдут из вашей зоны видимости в течение минимум 24 часов, после чего они вернутся к своему обычному поведению. Вы можете также попытаться поработить достойную нежить действием, но цель получает спасбросок Духа, чтобы стать невосприимчивым к этому дару до конца сцены.

Сверхъестественная защита

Постоянный

Вы невосприимчивы к любой враждебной магии или теургии, используемой непосредственно против вас. Обычные атаки против вас, которые связаны с сверхъестественными силами или другими строго магическими проявлениями, бесполезно против вас если выпало нечётное число на броске атаки, даже если оно иначе попало бы или автоматически ударило вас. Эта защита не включает в себя атаки физического оружия, которые были дополнены магией, но она полностью включает эмоциональные или психические атаки.

Хватка смерти

Постоянное

Ваша нечестивая сверхъестественная сила, или опыт бессмертия дают вам магическую атаку 1d10 с диапазоном 200 футов. При успешном ударе вы можете приложить усилие до конца сцены мгновенным действием, чтобы получить удвоенный урон этой атаки в качестве исцеления, вплоть до вашего максимума хит-поинтов.

Большие дары

Осколок Души

У вас есть филактерия, иссеченное сердце или другое место для вашей жизни, которое может быть уничтожено обычным насилием. Если эта филактерия не будет уничтожена, вы не сможете быть убиты навсегда и будете восстанавливаться после смерти в течение 24 часов с вашего самого большого оставшегося фрагмента. Если филактерия будет уничтожена, вы можете переделать ее, но она не вступит в силу в течение шести месяцев. Вы мгновенно осознаете любое уничтожение своей филактерии, и, хотя вы можете скрыть ее или защитить, вы не можете зачаровать ее специально, чтобы ее защищали от вреда.

Темные секреты

Мгновенно

Приложите усилие до конца сцены, когда цель ваших способностей делает спасбросок. Она получают немедленный штраф -4 к ее спасброску против вашей способности. Этот дар можно использовать только один раз за спасбросок. В качестве Мгновенного действия этот дар может применяться после того, как цель бросила кости.

Ярость вечности

На ходу (Кара)

Приложите усилие до конца дня, когда вы совершаете обычную атаку. Возможно посредством сверхъестественной мощи или веков коварства, атака наносит прямой урон при попадании. Даже при промахе она наносит урон, но только обычный. Атаки,

усиленные этим даром, не могут получить эффект максимального урона от любой другой силы.

Дракон

Могучие змеиные клыки и пламя имеют свое место во многих фантастических мирах, но ваш герой не просто какой-нибудь только что вылупившийся дракончик. Ваш герой - зловещий представитель своего рода, свирепый и страшный змей-лорд, способный наводить ужас на армии. Это концептуальное слово может использоваться для подражания всем классическим способностям драконов, известным в историях и баснях, будь то их способность легко пожирать кучи меньших существ, проявлять огромную физическую силу или оказывать неестественное влияние на слабовольных.

Если ваша концепция вращается вокруг определенных физических способностей, таких как большая сила или стремительный полет, вы должны приобрести эти дары в начале игры. Для драконов, которые лишь изредка призывают свое змеиное мастерство или магические способности полета или жемчужины в их мозгу, такие дары могут быть использованы в качестве чудес вместо этого.

Ваш герой-это дракон. Независимо от конкретной формы, которую вы можете пожелать дракону, у вас есть базовый класс брони 3, Ваши невооруженные атаки наносят 1D10 урона как магическое оружие, и Ваша сила автоматически повышается до 18. Вы любой размер на который согласен ГМ.

Малые дары

Вторая кожа

Действие

Вы можете трансформироваться в гуманоидные формы по вашему выбору в качестве основного действия. Ваш вторая форма одета и оборудована любыми вещами, подходящими к облику, который вы принимаете, и вы можете автоматически говорить на любом языке или принимать любые манеры, соответствующие выбранной маскировке.
Все ваши дары и врожденные силы остаются доступными в человеческой форме.

Дыхание смерти

(Кара) Действие

Приложите усилия для сцены. Вы выдыхаете волну какого-то вредного вещества, будь то огонь, яд, острые как бритва драгоценные камни или что-то еще, соответствующее вашей концепции. Вы можете взять этот дар более одного раза, чтобы иметь более одного типа смертельного дыхания. Дыхание наносит 1d6 урона за уровень Обожествленного или тройной по Толпам. Цели и Толпы существ только с 1 хитом умирают мгновенно. Волна представляет собой конус длиной до пятидесяти футов

длинной за уровень персонажа и столь же широка в конце конуса. У вас есть достаточный контроль, чтобы избежать нанесения вреда нежелательным целям в этой области. У вас есть неуязвимая защита от веществ, которые вы можете выдыхать.

Неиссякаемый Клад

Постоянный

Богатство как-то находит свой путь к вам, и ваш клад безгранично велик. Вы всегда можете позволить себе что-нибудь стоимостью 1 богатство или меньше, и вы можете приложить усилия до конца дня один раз в неделю, чтобы позволить себе одну покупку до богатства 10 величины. Кроме того, каждую неделю вы можете делать покупки на сумму нескольких очков богатства, равную вашему уровню персонажа; эти покупки считаются "реальными", не магическими богатствами для целей подпитки техники низкой магии или других ритуальных требований. Ваш клад не может быть украден, пока вы живете, так как он просто отказывается покинуть свое назначенное место.

Сухожилия змея

Постоянный

У тебя потрясающая физическая мощь. Хотя она недостаточно точна, чтобы быть уместной во время обычных атаках, вы можете пробить каменную конструкцию толщиной в столько футов, сколько у вас уровней, раздавить деревянные конструкции, нести вес не тяжелее небольшого корабля и иначе совершать подвиги драконьей силы.

Ужас небес

Постоянный

У вас есть крылья,и вы можете летать в два раза быстрее, чем стандартное передвижение. Когда допустим беспрерывный перелет на большие расстояния, можно пролететь до ста миль в час. Вы достаточно маневренны, чтобы парить или выполнять другие сложные воздушные маневры, если это необходимо.

Шепот змея

Действие

Ваши слова и взгляд объединяются, чтобы вызвать гипнотическую покорность в вашей жертве. Прилагая усилие до конца сцены и выбирая целью существо, которое смотрит на вас, вы можете временно взять под контроль ее волю. Меньшие враги не получают спасброска, в то время, как достойные могут бросить спасбросок Духа. Пострадавшие жертвы будут выполнять любые приказы, которое вы отдаете, что не угрожают их собственной жизни или жизни их близких. Достойные враги могут сбросить эффект после окончания сцены, но меньшие враги остаются подчиненными вам, пока они не будут полностью изолированы от вашего голоса и присутствия в течение одного месяца.

Большие дары

Железная чешуя бога-змея

Мгновенный

Приложите усилия до конца сцены. Вы игнорируете успешную атаку или источник физического урона. Удар может попасть по вам, но вы просто слишком велики или сильны, чтобы он вам навредил. Как постоянный эффект, вы получаете бонусные 2 очка за уровень персонажа к своему максимуму очков

Проклятие легиона

Постоянный

Любой физический урон, который вы наносите Толпам, будет прямым, будь то обычные атаки или дары. Физические атаки или физический урон, которые наносят силы, используемые против целей или Толп существ с максимальными хит дайсами равными или меньше чем половина вашего уровня в хит дайсах, округляя вниз, автоматически успешны и являются мгновенно фатальным для незадачливых целей. Если вы используете этот дар, как часть атаки, любые существа, хиты которых вы уменьшаете до нуля, убиты и не могут быть не смертельно покорены.

Пожиратель миров

На ходу

Приложите усилие до конца сцены, когда бросаете атаку или используете силу, которая наносит урон. Если это обычная атака, то она автоматически успешна и наносит максимальный урон. Если атакующая сила, которая бросает урона, бросьте его дважды и выберете лучший результат.

Искусственный интеллект

Синтетические умы могут как и существовать, так и не существовать вовсе в более крупных мирах, но вы являетесь необычайно мощным образцом среди них. У вас есть способность к, казалось бы, сверхъестественному уровню прогнозирования и анализа, а так же вы можете легко манипулировать данными, что существуют вокруг вас. Однако, в отличии от слова сетей, вы не может просто создавать телекоммуникационное оборудование из ничего. Вы должны работать с грубой материей, которая должна быть у вас на руках.
Вы сверх-развитый искусственный интеллект. Ваш уровень интеллекта становится 19, предоставляя бонус +4 к атрибуту. Ваши физические атрибуты

и хит поинты представляют собой физическое тело или устройство, в котором обитает ваш разум, какую бы форму данный объект не имел; если это тело роботизировано, то это тело не требует ни еды, ни отдыха. Вы не можете перенести свой разум из этого тела или выжить его уничтожение без соответствующих даров. Ваше тело автоматически подключается к любым локальным компьютерным сетям или устройствам, которые не защищены на божественном уровне.

Малые дары:

Контроль сети

На ходу

Приложите усилие. Любое компьютерное устройство, которое вы можете видеть или которое доступно через сетевое соединение, немедленно становится доступным для ваших команд. Вы можете отдавать команды основным действием. Когда что-либо необходимо делать быстро, один раз за раунд вы можете выдать один приказ на ходу если приложите усилие до конца сцены.

Передача данных

Действие

Приложите усилие. Вы можете полностью ответить на любой вопрос, ответ на который может быть получен после тщательного изучения любой базы данных, к которой вы можете получить доступ, независимо от того, напрямую или через сеть, и независимо от какой-либо безопасности для этих баз данных. Если вы прикладываете усилие до конца дня, вы можете изменить то, что в этих базах данных записано о теме, автоматически изменяя все подключенные базы данных согласованным и интегрированным образом.

Безупречный расчет

Действие

Приложите усилие до конца дня и предскажите, какое событие произойдет в течении этой же сцены. Если событие не совсем неправдоподобно, оно произойдет более или менее так, как вы и предсказали. Если результат включает в себя участие достойных врагов, они проходят спасбросок духа, чтобы сопротивляться действию в соответствии с предсказанием, предполагая, что их роль противоречит их обычным желаниям или текущим планам. Этот дар можно использовать только один раз за сцену.

Системы наведения

На ходу

Приложите усилие. Расчеты наведения гарантируют, что сделанные броски против более слабых противников или неодушевленных объектов автоматически успешны.

Улучшенная броня

Постоянный

Ваше тело улучшилось, получив скорость полета, равную вашему наземному передвижению, интегральный полиморфный инструментарий, который может заменить любое переносное оборудование или объект, который может потребоваться в качестве действия на ходу, а один физический атрибут по вашему выбору увеличен до 16. Броня не может эмулировать оборудование, которое нельзя с легкостью создать словом Инженерии.

Имя нам Легион

На ходу

Приложите усилие. При использовании этого дара вы можете расколоть свое сознание на тысячи вспомогательных программ, наблюдающих за отдельными местами и контролирующих отдаленные процессы, если будут обеспечены адекватные сетевые соединения и аппаратные средства удалённого присутствия на дальнем конце. Вы не можете дистанционно управлять компьютерными сетями или устройствами, которые не были взломаны вами или специально закодированы для вашего доступа. Для управления конкретным устройством требуется действие, хотя одна команда может направлять большое количество автоматизированных систем или системных ботов. Пока действует этот дар, у вас есть неуязвимая защита чтения разума или ментального контроля.

Большие дары

Переносящий сознание

Действие

Приложите усилие до конца дня. Вы переносите свое сознание в подходящий сосуд, соединенный достаточно широким проводником данных. Если это проводное соединение, передача принимает основное действие. Если беспроводное, это занимает пять минут. По умолчанию подходящая емкость имеет те же атрибуты, дары и максимальное значение здоровья, независимо от формы, которую может принимать объект.

Приложенное усилие остается приложенным, хотя потерянное здоровье не переносится. Учитывая наличие общих частей, вам понадобится не более 24 часов, чтобы построить такое резервное тело. Вы можете занимать и контролировать только одно такое тело за раз. Этот дар не может быть использован как чудо.

Сетевой импульс

Постоянный

У вас есть полный и постоянный доступ к любой компьютерной сети или устройству, за исключением защищенных божественным уровнем защиты. А также вы можете инстинктивно находить ближайшую для любого выбранного вами места сеть. Ваша скорость обработки данных настолько велика, что они обрабатываются так, словно вы были подключены ко всем таким сетям или машинам.

Боевая машина

Постоянный

Ваше роботизированное тело построено для военных конфликтов. Вы получаете естественный АС 3, интегральное магическое оружие, которое наносит 1к10 урона на расстоянии 200 футов, а также иммунитет к любому оружию, которое не является магическим и не подходит для борьбы с бронированными машинами. Вы не защищены от экологических угроз или других источников травм, которые могут повредить машине, но меньшие опасности могут быть проигнорированы. Ваши максимальные очки здоровья увеличиваются на 1 за уровень.

Слова

Кража

Слово Кражи господствует над всеми формами материального воровства. Это не слово мошенников и лжецов, а слово для тех, кто проходит в запретные места и забирает охраняемые вещи.

Те, кто связан со словом кражи, могут выбирать любой обычный замок, уклоняться от любой обычной ловушки и пробираться мимо либо обворовать любого меньшего врага без шансов на неудачу, при условии, что они делают это с некоторой долей осмотрительности. Они могут преодолеть магические замки, ловушки и барьеры, прилагая усилия до конца сцены.

Малые дары

Сила скрытности

Постоянный

Обожествленный способен считать отвесные поверхности или отвесы, как будто они являются плоской землей. Его врожденная скрытность теперь работает и против достойных врагов, хотя у таких существ есть спасбросок духа, чтобы заметить обожествленного, если герой сделает что-то, что может привлечь их внимание.

Владение по праву

Действие

Приложите усилие до конца дня. Все что в настоящее время несет Обожествленный немедленно считается его по праву, даже если это невероятно, даже если позже Обожествленный положит или спрячет объект. Законные владельцы краденого получают спасбросок духа, чтобы противостоять этому дару, если они достойные враги, но даже если у них получится, местная система правосудия все равно не будет рассматривать украденные объекты, как полученный незаконно.

Узнать маршрут

Действие

Приложите усилие до конца дня. Посмотрите на конкретное место или структуру, Обожествленный получает интуитивное ощущение расположения сокровищ или объектов, наиболее соответствующих их желаниям, наиболее практичный способ добраться до этих мест, а также осознание охранников, ловушек или защиты вдоль этого маршрута. Любые усилия, направленные на этот дар, не могут быть восстановлены, пока Обожествленный не совершит честную попытку украсть один из объектов на который направлен дар, если таковые существуют.

Честь Среди Воров

Постоянный

Обожествленный не может быть ограблен. Любые вещи, которые он несет, имеют неуязвимую защиту от того, чтобы быть взятыми кроме случаев, когда Обожествленный этого хочет, а любые принадлежащие им предметы, которые он не несёт, могут быть украдены только с использованием божественных сил. Охраняемые вещи могут быть уничтожены, но не могут быть унесены. Любые попытки мошенничества или обмана против Обожествленного из-за физических товаров он замечает сразу, если только не участвуют божественные силы Обмана.

Пройдя За Глаза

Действие

Приложите усилие до конца сцены. Пока никто не смотрит на Обожествленного, он может сразу исчезнуть и появиться в любом месте в пределах 100 футов, если никто не смотрит на указанное место.
Если место назначения кто-либо увидит, способность терпит неудачу, и он возвращает усилие. Эта способность может пройти через все, кроме божественной защиты и барьеров.

В рукаве

Мгновенное

В качестве мгновенного действия Обожествленный может скрыть удерживаемый или тронутый объект размером не больше колесницы. Этот дар может скрыть не более одного объекта за уровень Обожествленного. Ни один поиск не может обнаружить эти

объекты, и они могут быть призваны снова действием. Объекты появляются немедленно, если Обожествленный умирает или падает без сознания. Объекты, скрытые таким образом, находятся в стазисе, пока скрыты. Живые существа могут быть скрыты, но они должны быть добровольными целями или обычными животными.

Большие дары

Ограбление в аду

Постоянное

Всякий раз, когда Обожествленный хочет украсть что-то, он сразу получает общее представление о его местоположении и как добраться до сооружения или места, где она находится. Эта способность охватывает даже другие миры, но она может быть использована только для поиска предметов или людей, которых удерживают или охраняют; вещи, которые просто потеряны, не могут быть так найдены. Если Обожествленный хочет украсть тип вещи, а не конкретный объект, дар направляет его к ближайшей доступной цели. Теоретически этот дар может быть нацелен на душу смертного, заключенного в аду, но не на того, кто мирно покоится в могиле. Этот дар нельзя использовать как чудо.

Украденная Корона

Действие

Приложите усилия до конца сцены и нацельтесь на видимое существо. Обожествленный может украсть у него один божественный дар или сверхъестественную силу, хотя они не могут украсть целые слова. Эта кража автоматически успешна, хотя существо не может быть так ограблено более чем одной силой за раз. Если Обожествленный не знает, какую силы они крадут, GM выбирает цель случайным образом. Цель не может использовать эту силу, пока Обожествленный не вернет ее, хотя достойные враги могут каждое утро бросать спасбросок духа, чтобы положить конец эффекту. Обожествленный может использовать эту силу один раз, без каких-либо затрат усилий, но затем он возвращает дар цели, в противном случае он остается украденным, пока цель не вернет его. Силы или врожденные дары, которые длятся бесконечно долго используются для остальной части сцены. Этот дар может быть использован на цели только один раз за сцену. Защитное рассеивание, используемое для противодействия этому дару, должно опираться на принципы обмана, иллюзии или обмана, чтобы нейтрализовать его, иначе он не может быть рассеян защитно.

Заимствование Железа и Памяти

Действие

Выберите целью видимое существо, прилагая усилия до конца сцены, если она достойный враг. Вы можете украсть либо память, либо предмет, который она держит или несет. Если вы украдете объект, меньшие враги не заметят, что он был украден, пока они не попытаются использовать его; даже другие меньшие враги не смогут

распознать кражу, независимо от того, насколько вопиющей она является. Достойные враги почувствуют ограбление, если кража объекта очевидна. При краже памяти необходимо указать конкретный момент для кражи, который не может длиться более суток. Достойные враги могут бросить спасбросок духа, чтобы противостоять краже памяти. Вы не можете воспринимать содержимое украденной памяти, но оно остается невозобновимым, пока вы не решите вернуть его. Этот дар может быть использован на цели только один раз за сцену, и может быть оборонительно рассеян только словами, связанными с кражей, обманом или обманом.

Месть

Слово мести требует расплаты за преступления. Однако это не справедливость, а простая месть, которой правит это слово: боль за боль, грех за грех. В Godbound месть причиняет боль и наказания тем, кто совершил преступление. Слово не бьет первым, но часто бьет последним. Многие силы мести связаны с правонарушениями или преступлениями со стороны существа. Решение о том, что является преступлением, остается за Обожествленным, и даже совершенно безобидные действия могут быть истолкованы как преступление, если Обожествленный желает принять их как таковые. Другие силы требуют, чтобы Обожествленный получил урон или был целью атаки; GM решает, что считается для последнего.

Обожествленный мщения возвращает то, что причитается. Его обычные атаки всегда поражают цель, которая нанесла ему урон в прошлом раунде.

Малые дары

Кровь за кровь

Действие

Один раз за сцену, выберите целью существо, которое нанесло вам или союзнику урон от удара в предыдущем раунде. Это существо автоматически получает такое же количество урона, которое оно нанесли конкретной жертве в прошлом раунде. Достойные враги могут пройти спасбросок Духа, получить половину урона, округлять вверх.

Условное Прощение

Действие

Приложите усилие до конца дня и выберете целью видимое существо, назвав преступление, которое оно совершило. Если оно когда-либо снова совершит аналогичное преступление, оно немедленно погибнет или понесет меньшее проклятие по вашему усмотрению. Названное правонарушение не должно являться деянием, необходимым для их дальнейшего выживания или физического здоровья. Достойные враги могут бросить спасбросок Духа, чтобы противостоять этой божественному каре.

Яростный Контрудар

На ходу

Приложите усилия до конца сцены. До конца сцены, всякий раз, когда по вам попадают обычной атакой и вы получаете урон, вы получаете мгновенную обычную атаку против виновника, которая неизбежно попадает.

Мантия Немезиды

Мгновенное

Приложите усилие до конца сцены и выберете целью противника, который нанес вам или компаньону урон в этой же сцене. Вы мгновенно рассеиваете способность, которую использует цель, как если бы вы успешно оборонительно развеяли любую силу, которую они используют. Этот дар можно использовать только один раз для каждой сцены на одной цели.

Глаз за глаз

Постоянный

Когда вы терпите неудачу или отказываетесь от спасброска против враждебного эффекта, атакующий автоматически терпит неудачу в следующем спасброске против силы, которую вы используете против него. Он все еще может предпринимать усилия для автоматического успеха, если у него есть такая способность и доступные усилия.

Священное Насилие

Постоянный

Даже твои слова бьют тех, кто навлекает на себя твой гнев. Ваше оружие или невооруженные атаки считаются магическим оружием 1d10 с дальностью до 200 футов. Если вы убьете цель, которая впервые начала насилие против вас в этой сцене, либо с этим даром, либо с другой силой, меньшие враги, которые видят это или узнают об этом, не смогут считать смерть незаконной, несправедливой или социально неуместной.

Пятно греха

Действие

Приложите усилие до конца сцены и выберете целью видимое существо, обвиняя его в определенном преступлении. Если существо на самом деле совершило преступление, оно помечается нескрываемой мистической меткой. Эта метка автоматически передает правду обвинения всем зрителям, предоставляя неоспоримые доказательства всем, кто ее видит. Достойные враги могут приложить усилие в течение дня, чтобы противостоять этой власти или уничтожить существующую метку.

Большие дары

Кровавая месть

На ходу

Приложите усилие до конца сцены и выберете целью существо, которое нанесло вам урон от удара или использовало враждебную силу против вас в той же сцене. Для остальной части сцены ваши обычные атаки против него автоматически успешны и наносят максимальный урон, а любые кубики урона, нанесенного силами, бросаются дважды, и выбирается лучший результат.

Окончательный Расчет

Действие

Приложите усилие до конца сцены и выберете целью существо, которое вы видели раньше, назвав конкретное преступление, которое оно совершило, которое вы считаете оскорбительным. Если оно действительно сделало это, существо немедленно поражается проклятием или несчастьем по вашему выбору, вплоть до смертельных событий. Меньшие враги не могут противостоять этому, в то время как достойные враги могут бросить спасбросок духа, чтобы избежать мести. Проклятие может повлиять на поведение меньших врагов вокруг жертвы, чтобы исполнить любой приговор, который вы передаете им, но не может повлиять на достойных врагов.

Погоня за яростью

На ходу

Приложите усилие и выберите существо, которое совершило конкретное преступление против вас или другого человека. Пока усилие остается приложенным у вас есть постоянное понимание местоположения цели и самый быстрый путь для достижения цели. Вы можете рассеять любые магические барьеры, которые лежат между вами, уничтожить до десяти футов за раунд чего-либо, кроме божественных материалов, которые препятствуют вашему пути, и вы можете летать, если необходимо, чтобы достичь цели. Цель не может уйти дальше от вас и ваших спутников, если вы не позволите ей; если она отойдет, вы можете волшебным образом следовать за ними на том же расстоянии. Таким образом, если вы находитесь рядом с ним, когда он телепортируется, вы и ваши союзники можете телепортироваться с ними, а езда на быстрой лошади заставит вас и ваших союзников волшебным образом преследовать их со скоростью лошади.

Война

Слово войны - это не личное мастерство в бою или мощь героического полководца. Речь идет о войне абстрактной, как столкновении множества людей на кровавом поле и как смерти масс людей. Обожествленный Войны не может быть особо впечатляющим в одиночном бою, но против вооруженных формирований врагов они

являются непреодолимыми машинами уничтожения, способными в одиночку уничтожать целые армии меньших врагов. Только независимые герои и одиночные бойцы могут надеяться победить бога войны на поле боя, а армии, которые он возглавляет, непобедимы для всех, кроме божественно поддерживаемых образований врагов.

Обожествленный Войны может поднять либо свой интеллект, либо мудрость до 16, либо до 18, если атрибут уже 16 или выше. Он автоматически предоставляет мораль 12 всем союзным NPC под его командованием. Многие из их даров распространяются на солдат, находящихся у них на службе, этот статус включает любое существо, вооруженное для военной службы, которое подчиняется приказам Обожествленного и считают себя его подчиненными. ПК никогда не входят в это определение, но все еще могут считаться как компаньонами.

Малые дары

Форсированный марш

Постоянный

Вы а также спутники и солдаты, которых вы ведете, могут маршировать по суше со скоростью двадцать миль в час, не требуя ни сна, ни пропитания. Вы можете легко пересечь любую местность, которая не является созданной человеком крепостью, независимо от враждебности или экологической опасности местности. Вы не можете использовать этот дар, если вы одиночка без спутников или солдат.

Генеральский эскорт

Действие

Приложите усилие до конца дня. Вы призываете одну или несколько маленьких толп божественных солдат, которые суицидально лояльны к вам, создавая одну толпу за каждые три уровня, которые у вас есть, округляя вверх. Эти мобы имеют характеристики воинов-ветеранов, хит-дайс, равный вашему уровню персонажа, магическое оружие для нанесения вреда сверхъестественным существам, и могут выполнять любые задания человеческих слуг. Этот дар может быть использован только один раз в день, и одновременно не может существовать больше максиму Толп. Одна большая Толпа может быть вызвана вместо двух маленьких Толп, и одну огромную Толпу, вместо двух больших Толп. Солдаты, созданные с помощью этого дара, могут быть индивидуально идентичными, в зависимости от предпочтений Обожествленного, но даже если они убиты, эти люди все еще могут быть вызваны с последующим использованием этого дара.

Знание местности

Действие

Вы ненадолго концентрируетесь и получаете идеальную ментальную карту местности вокруг вас в радиусе двух миль на уровень персонажа. Эта карта делает вас в курсе любой моб размера коллекции существ, представляющих интерес для вас, и дает вам идеальное представление о местоположении любого из ваших солдат, независимо от их расстояния от вас. Разрешение этой ментальной карты достаточно хорошо, чтобы идентифицировать слабые места в укреплениях структуры, но она недостаточно мелкозернистая, чтобы служить внутренней картой построенного здания.

Стратегическое Понимание

Действие

Выберете целью видимую группу вооруженных существ. Вы сразу же осознаете цели группы и намеченную тактику которую знает наиболее информированный лидер среди них. Таким образом, если вы выберете целью на армию, содержащую вражеского великого маршала, вы можете получить полный стратегический план врага.

Голос командира

Действие

Отдайте команду видимому существу, которое считает себя солдатом или воином, или Маленькой толпе таких меньших врагов. Существо выполняет команду до тех пор, пока она не будет завершена, или Обожествленный освободит его, даже если это самоубийство, и будет делать это в меру своих способностей и суждения. Меньшие враги не получают сопротивления этому дару, в то время как достойные враги могут провести спасбросок духа, чтобы быть невосприимчивыми к этому дару до конца сцены. Команда автоматически понимается любым интеллектуальным слушателем.

Воля копья-трона

Действие

С кратким моментом концентрации, вы можете создать умственный контакт с любым отдельным солдатом или конкретным подразделением на вашей службе, общатся и отдавать команды, а также делиться своими чувствами. У вас есть постоянная осведомленность низкого уровня о состоянии и деятельности солдат в вашей команде, вы можете быть предупреждены о каких-либо конкретных событиях. Ваши солдаты не вынуждены магически выполнять ваши команды, но будут делать все, как в нормальной ситуации.

Большие дары

Пожиратель легионов

(Smite) Действие

Приложите Усилие до конца дня, чтобы мгновенно уничтожить любую видимую Толпу меньших противников, которые сражаются с вами или вашими союзниками. Цели либо

мертвы, либо безнадёжно деморализованы, на ваш выбор. Этот дар не может использоваться как чудо и не влияет на участвующих в битве существ, не связанных с Толпой.

Павис из крови и железа

Постоянный

Толпа солдат в вашем распоряжении имеют неуязвимую защиту против нападения существ, которые являются меньшими противниками, пока вы присутствуете на поле битвы. Этот иммунитет не приносит пользы отдельным солдатам, действуя только на союзные Толпы размером Маленькие или больше. Большинство враждебных сил будут паниковать и бежать после нескольких раундов борьбы с таким непобедимых войском. Этот дар нельзя использовать как чудо.

Избранная Богом Войны Фракция

Постоянный

Когда вы связаны с группой или организацией, они автоматически получает «Избранные Богом Войны» и применить ее к любому соответствующему конфликту с военной направленностью. Эта особенность не может быть уничтожена или принесена в жертву. Противостоящие военные силы никогда не считаются неравномерным противодействием на стр. 135 основных правил, поэтому они никогда не получают бонус за превосходство над фракцией с этой особенностью. Эта особенность, однако, все еще может быть сильнее врага, если GM так считает. Вы можете назначить эту особенность только на одну союзную фракцию, но вам не обязательно присутствовать, чтобы она могла извлечь из этого выгоду.

Убийство

Есть миллионы различных способов для людей убивать друг друга,
и почти столько же контекстов, в которых можно осуществить эти смерти. Обожествленные Убийцы не являются богами войны, чтобы побеждать в честном сражении, но вместо этого они используют скрытые убийства. Инструменты этих божеств- это нож в темноте, яд в чашке и поцелуй от доверенного друга. Их сила в вопросах внезапной засады или неожиданного предательства, обстоятельства, при которых даже самая могущественная божественная сущность битвы может быть уничтожена непредвиденным предательством. Так и это Слово управляет тлеющей ненавистью и внезапные горячий яростью, которые заставляют людей убивать в моменты ярости или ожесточенной мести. Как действие, такой Божественный может непреодолимо и мгновенно убить любое существо в пределах видимости, которое имеет максимальное количество ХП меньшее, чем половина уровня Обожествленного, с округлением вверх, если существо не ожидает пасности. Существа, убитые

Обожественным, связанным со словом Убийства не может быть волшебным образом возрожден без согласия Бога.

Малые дары

Нож в темноте

Постоянный

Все является оружием в ваших руках. Все, что вы используете для вреда другим считается магическим оружием, 1d10 урона с максимальной дальностью в 200 футов. Если вы атакуете неожиданно, атака автоматически попадает и наносит максимальные повреждения. Любое существо, убитое этим даром, умирает в совершенно бесшумно, если Обожествленный хочет того.

Надежное лицо

Действие

Приложите Усилия до конца сцены и выберите определенную социальную или профессиональную роль или личность меньшего врага. Малые противники автоматически предположат, что вы принадлежите к этой роли, несмотря на любые доказательства. Достойные противники получают спасбросок Духа для раскрытия обмана, если вы привлечете их внимание. Обман длится до тех пор, пока вы не вернете усилие.

Гниющая ярость

Действие

Приложите Усилие до конца сцены и выберите видимое существо, оно получает внезапное и подавляющее желание убить выбранное вами существо, если к цели нет любви или глубокой верности. Если жертва не имеет причин желать смерти цели, это желание убить длится только до конца сцены, в то время как цели с настоящей ненавистью к жертве будут затронуты на неопределенный срок. Цели найдет наилучший возможный шанс убить жертву, пока желание держится, независимо от ее личной безопасности или последствий. Достойные враги получают спасбросок Духа, чтобы сопротивляться этому принуждению.

Рука полная яда

Мгновенное

Приложите Усилие до конца сцены. В следующий раз, когда в этой сцене вы коснетесь,
или приготовите пищу для цели, вы можете отравить ее токсином на ваш выбор. Детали эффектов могут быть любыми, какие вы пожелаете, эффект медленный или быстрый, как вы захотите, но яд должен всегда в конечном итоге

приводить к смерти цели. Малые враги не могут противостоять этому яду, в то время как достойные враги могут сделать спасбросок Духа, чтобы избежать эффекта.

Взгляд на убийцу

Действие

Вы изучаете жертву убийства, и сразу получаете полное и контекстное понимание того, как, почему и кем было убито существо.
При желании, изучите видимое существо и узнайте, было ли оно лично замешано в насилии против конкретной цели, которую вы имеете в виду, получив краткое видение того, как событие произошло.

Всегда готов

Постоянный

У вас есть неуязвимая защита от ядов. Всякий раз, когда вас пытаются застать врасплох, вас не только не застали врасплох, а также получаете немедленный бонусный раунд действий до того, как начнется битва.

Большие дары

Поцелуй Иуды

Постоянный

Когда вы совершаете нападение на кого-то, кто искренне любит вас или глубоко доверяет вам, а также знает, что вы совершаете атаку, атака неизменно и неизбежно фатальна, если не защищаться неуязвимой защитой, которая может защитить от эмоционального ущерба. Если вы используете враждебную силу против такой жертвы, сила не позволяет спасброску или приложению усилия противостоять ей, хотя неуязвимая защита против власти все еще может противостоять гибели. Этот дар нельзя использовать как чудо, и одной такой атаки обычно достаточно, чтобы разрушить доверие, если не любовь. Любовь или доверие, созданные в основном магическими эффектами, не могут сделать существо уязвимым для этого подарка.

Никогда не промахиваюсь

Действие

Совершите усилие в до конца дня и нацельтесь на видимое существо. Убийство этого существа больше не считается преступлением или по сути неприемлемым обществом, независимо от обстоятельств его смерти. NPC с глубокими эмоциональными связями или лояльным чувством долга перед целью по-прежнему будут защищать его жизнь, но другие не будут помогать ему, если не для оплаты или других побуждений. Кроме того, любое существо с желанием убить цель немедленно и интуитивно осознает свое незащищенное состояние. Достойные враги могут сделать спасбросок Духа, чтобы

понять несоответствие этого внезапного открытого сезона охоты, но меньшие враги найдут его совершенно логичным и нормальным. Это состояние длится до тех пор, пока вы не освободите жертву, хотя только один достойный враг может быть затронут им одновременно.

Идеальное Алиби

Мгновенное

Приложите усилие в тот день, когда вы лично кого-то убьете. Убийство имеет неуязвимую защиту от любой формы магии или божественного дара, раскрывающего виновника, а так же вы можете контролировать то, что эти силы раскрывают тем, кто использует их для расследования этого вопроса. Меньшие враги будут совершенно не способны идентифицировать вас как виновника, даже если они видели или слышали ваше признание, а так же то, как вы это делали. Единственным исключением из этой неуязвимой защиты являются дары самого слова Убийства, которые все еще могут раскрыть правду.

Авторские Слова и дары:

Разум

Вы можете слышать отголоски чужих чувств, понимая общее текущее настроение существа. Ваши мысли сокрыты от других, их нельзя прочитать любым способом. Увеличьте свою Мудрость до 16, или до 18, если она уже равна 16 или более.

Малые дары

Отголосок мысли

Постоянное

Вы способны передать свои мысли на любое расстояние существу, которое имеет возможность вас понять и имеет желание в общении с вами.

Знамя Разума

Действие

Приложите Усилие. Все персонажи Ведущего в пределах слышимости и видимости, являющиеся меньшими противниками, переполнены сильной эмоцией по вашему выбору, направленной на выбранный вами объект. Достойные соперники получают спасбросок Духа, чтобы избавиться от

наваждения каждый раз, когда они совершают что-то на что влияет внушаемая эмоция. Эта эмоция заставляет их действовать в рамках своего характера.

Ужасающий Облик

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Все персонажи Ведущего, которые могут вас видеть или слышать, должны немедленно пройти проверку Боевого Духа, достойные противники могут пройти спасбросок духа, чтобы противостоять эффекту. Меньшие противники совершают бросок со штрафом -2. Противники, провалившие проверку, обычно в ужасе бегут, хотя те, у кого нет путей к бегству, могут сдаться на месте. Этот дар может использоваться против врага только один раз за сцену, а персонажи игроков к нему иммунны.

Затушить Свечу Разума

Действие

Приложите Усилие. Мгновенно подавить эмоцию видимой цели. Вы можете полностью затушить определенную эмоцию, такую как страх, верность или любовь, либо вы можете подавить её выборочно к определённым людям или действиям. Цель неспособна чувствовать эту эмоцию к выбранным субъектам, пока вы не освободите её от действия дара. Меньшие противники попадают под действие дара автоматически, в то время как достойные противники могут пройти спасбросок Духа, чтобы противостоять подавлению.

Тысяча Верных Воинов

Действие

Приложите Усилие. Вы влияете на разум существа. Видимый персонаж Ведущего немедленно желает с вами сотрудничать, выполняя всё, что он выполнил бы для старшего или работодателя. Достойные соперники получают спасбросок Духа, чтобы избежать действия дара. Стремление к сотрудничеству остаётся даже после того, как Усилие возвращено, при условии, что этой покорностью не злоупотребляют или она не является совершенно невероятной.

Большие дары

Покорить Разум

Постоянное

Когда вы побеждаете противника в бою, доведя его до нуля хит-дайсов, вы можете покорить его при использовании несмертельной атаки. Такая покорённая жертва, воскрешается с 1 хит-дайсом и после этого, не пройдя спасбросок духа, навсегда становится вашим преданным рабом. Не более чем 5 рабов на уровень персонажа, меньшие противники не получают спасбросок.

Одна Истина

Действие

Приложите Усилие до конца дня и выберите целью разумное существо. Вы можете внушить цели одну мысль, уместив ее в 1 предложение, не более чем из 10 слов. Эта мысль станет абсолютной истинной для цели, если что-то или кто-то значимый пытается ее опровергнуть, цель получает спасбросок Духа. Меньшие противники не могут избежать действия этого дара, в то время как достойные противники могут пройти спасбросок Духа.

Познание мысли

Мгновенное

Приложите Усилие. Вы можете читать мысли разумных существ. Меньшие противники не могут сопротивляться вашему дару. Достойные соперники получают спасбросок Духа, чтобы закрыться от чтения.

Время

Малые дары

Омоложение

Действие

Взглянув на цель в пределах видимости, вы можете исцелить 2к6 плюс уровень вашего персонажа очков урона. При этом цель должна Приложить Усилие до конца дня, чтобы воспользоваться этим лечением.

Персонажи Ведущего и прочие простые смертные обычно могут извлекать пользу из этого дара один раз в день.

Большие дары

ZA WARUDO!!!!

Действие (Кара)

Приложив усилие до конца дня обожествлённый времени способен воззвать к своей мощи и полностью остановить само время. Обожествлённый в течении раунда останавливает ход времени в зоне видимости, замораживая все объекты и всех недостойных противников, которых он видит. Достойные противники могут пройти спасбросок по воле. Остановка времени длится количество раундов, равное половине уровня обожествлённого с округлением вверх(минимум 1).